

Instructions Train Mexicain

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Matériel requis: 1 station de train et 9 locomotives, un ensemble de dominos Double 12 (91 tuiles)

But du jeu:

Être le premier à jouer tous ses dominos. Les dominos sont joués sur vos trains, sur les trains des autres joueurs ou sur le train mexicain.

Organisation:

Chaque joueur choisit une locomotive de couleur qui servira de marqueur pendant la partie. La locomotive noire est mise de côté et servira de marqueur au train mexicain.

Placer les dominos face contre table et mélanger. On appelle ce lot la cour à trains. Le nombre de tuiles pigé au début du jeu (les wagons) est déterminé par le nombre de joueurs.

Nombre de joueur	Nombre de Wagon
2 à 4	15
5 à 6	11
7 à 8	8

Après avoir piger les wagons, les joueurs placent leurs tuiles face vers le haut, le joueur qui a la tuile double la plus élevée commence la partie. Cette première tuile sert alors de locomotive à la partie et est placée au centre de la station de trains.

Le jeu

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre et commence par le joueur qui a la tuile double la plus élevée. Celui-ci place sa tuile au centre de la station de train (en tant que locomotive). Sur l'emplacement situé le plus près d'eux sur la station, chaque joueur bâtit ensuite son propre train en ajoutant une tuile correspondant à la tuile initiale. (exemple de train: tuile de départ 12-12 en tant que locomotive et ainsi de suite pour les tuiles suivantes : 12-5, 5-7, 7-8, 8-11, 11-1, 1-9). Si un joueur n'a pas de wagon pour commencer son train personnel, il peut piger une tuile de la cour à train. On peut piger une tuile par tour à moins d'avoir joué un double (voir la section "Doubles"). Un joueur ne peut piger de tuile s'il possède déjà une tuile qu'il peut jouer.

Les wagons

Lorsqu'un joueur ne peut jouer aucune de ses tuiles (wagon), il pige un wagon dans la cour à trains. Si le wagon pigé peut être joué, il le joue sinon il l'ajoute à sa réserve personnelle de wagon et le jeu continu avec le joueur suivant.

Les trains des autres joueurs

Si un joueur ne peut jouer sur son propre train, il place son marqueur (locomotive) à côté de la queue de son train indiquant ainsi aux autres joueurs qu'ils peuvent jouer leurs wagons sur le train ainsi identifié. Lorsque le joueur peut à nouveau jouer, il reprend sa locomotive et les autres joueurs ne peuvent plus jouer sur ce train.

Tain Mexicain

Si un joueur a une deuxième tuile qui correspond à la locomotive, il peut l'utiliser pour commencer le Train Mexicain (soit sur un emplacement vacant de la station de train ou ailleurs sur la table). Alors on place à côté de ce train la locomotive noire indiquant que ce train est le "Train Mexicain" sur lequel les joueurs peuvent jouer en tout temps. Il est préférable de commencer le Train Mexicain le plus tôt possible puisqu'il permet plus de possibilités de jeu. À noter: on ne fait qu'un Train Mexicain par partie.

Les Doubles

Lorsqu'un joueur place un wagon double, on le place de façon perpendiculaire au train déjà entrepris et le joueur doit alors jouer un autre wagon afin de compléter le double (exemple : le wagon 9-9 est placé en travers du "train" et le double est complété avec le wagon 9-4). Si le joueur qui a joué ce wagon n'a pas d'autre wagon correspondant, il doit alors en piger un dans la cour à trains, si ce wagon ne peut toujours pas être joué, il l'ajoute à sa réserve personnelle de wagons et il déclare "je passe".

L'obligation de compléter la séquence du double est ainsi passée au prochain joueur. Lorsqu'un double est joué, tout jeu régulier est suspendu jusqu'à ce que le double ait été complété.

À son tour, si un joueur ne peut compléter le double, il doit piger un nouveau wagon, si toutefois le nouveau wagon ne peut toujours pas être joué, alors le joueur doit placer son marqueur (locomotive) à côté de son train même s'il avait pu jouer sur son train personnel.

Finalement lorsque le double est complété, le jeu régulier reprend avec le joueur suivant celui qui a complété la séquence "du double".

Dernière Tuile

Lorsqu'un joueur dépose son avant dernier wagon, il doit annoncer aux autres joueurs qu'il ne lui reste qu'une seule tuile à jouer. L'annonce se fait discrètement en frappant légèrement sa dernière pièce sur la table ou en donnant un petit coup de locomotive sur la dernière pièce avant que le prochain joueur n'ait joué (à convenir entre les joueurs au début de la partie). Si un joueur est surpris à omettre cette annonce, il se verra dans l'obligation de piger 2 nouveaux wagons dans la cour à trains, permettant ainsi aux autres joueurs de se départir des wagons portant le plus de points avant la fin de la partie.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur dépose sa dernière tuile ou lorsque le jeu est bloqué parce que la cour à trains est vide. Dans le premier cas, le joueur qui réussit à se départir de toutes ses tuiles est le gagnant, sinon dans la deuxième situation, chaque joueur calcule la valeur de ses tuiles restantes (points sur les tuiles) et le gagnant est celui dont la valeur totale des tuiles restantes est la moins élevée. Une tuile blanche vaut: 25 points et une tuile double blanche vaut 50 points.

Alternatives de Jeu

13 Rondes de Jeu

Au début de la partie, avant de mélanger les tuiles, on prend la tuile double 12 et on la met de côté afin qu'elle soit la pièce initiale dans la station de train. Le reste de la partie se déroule de façon identique aux instructions précédentes.

À la fin de la partie, on note le pointage de chaque joueur en calculant la valeur de leurs tuiles restantes et la prochaine ronde de jeu se poursuit en commençant avec la tuile double 11 et ainsi de suite jusqu'à ce que 13 rondes aient été jouées (incluant le double Blanc). À la toute fin, le joueur ayant cumulé le pointage le plus bas remporte la ronde des parties.

Partie plus rapide

Pour accélérer le jeu lors de la première ronde, chaque joueur peut déposer sur son train personnel toutes les pièces "jouables" dont il dispose. Après ce tour, le jeu se poursuit de la même façon que décrit précédemment.